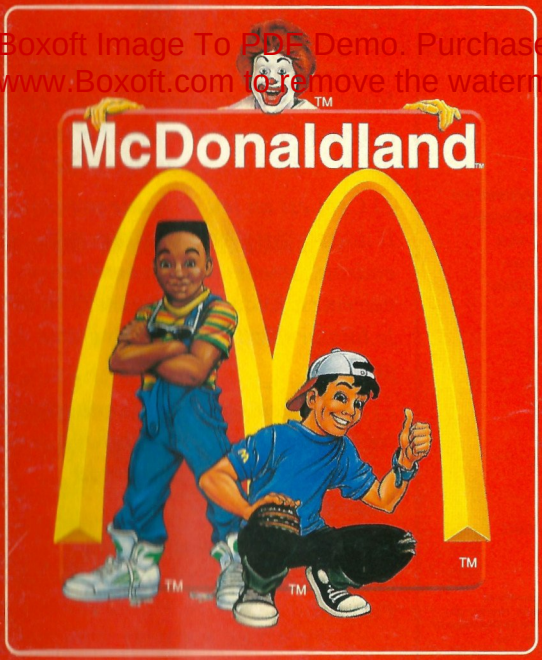
NES - 4Q - FRA/FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark



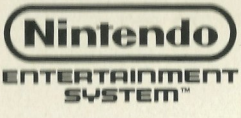
INSTRUCTION MANUAL

ocean®

T

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the



Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

The following are trademarks of McDonald's Corporation:
M.C. Kids, Ronald, Ronald McDonald, Golden Arches, Mick, Mack, Hamburglar, Birdie the Early Bird, Grimace, Fry Kids, CosMc, The Professor and McDonaldland.
©1991 McDonald's Corporation. ©1991 Virgin Games, Inc.
All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

PRECAUTIONS

1) Assurez-vous que votre console Nintendo Entertainment System est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.

2) Ceci est un jeu de haute précision. Il doit ne pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.

3) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.

4) Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool

McDonaldland™

TABLE DES MATIERES:

L'HISTOIRE 2
POUR COMMENCER LE JEU 3
LE BUT DU JEU 3
LES COMMANDES A LA MANETTE 5
L'ECRAN DE CONTRÔLE 9
LES OBJETS SPECIAUX 10
LES PERSONNAGES 20
LES 6 MONDES 28
LES NIVEAUX DE BONUS 32
CONSEILS, TRUCS & ASTUCES 33

L'HISTOIRE

Alors qu'ils passaient la nuit sous une tente, Mick et Mack décidèrent de lire "les aventures de Ronald."

"Par une belle journée ensoleillée, Ronald McDonald fait des tours de magie. Soudain Hamburglar surgit et vole le Sac Magique de Ronald. Hamburglar le voleur, s'enfuit pour se cacher dans le monde de McDonaldland. Les M.C Kids doivent récupérer des Eléments d'un Puzzle dans chaque niveau. Ces Eléments de Puzzle mèneront les M.C Kids jusqu'à Hamburglar. Lorsqu'ils auront retrouve Hamburglar, ils pourront ramener le Sac Magique à Ronald. Mais Hamburglar ne l'entend pas de cette oreille, il veut absolument garder le Sac Magique de Ronald. Il envoie aux M.C. Kids des vagues de créatures qui leurs préparent des pièges. Les M.C. Kids doivent faire vite avant qu'il ne soit trop tard."

Après avoir lu cette histoire, Mick et Mack commencèrent à s'endormir. Soudain, ils se transformèrent par Magie en M.C. KIDS. Ils leur font donc retrouver Hamburglar et ramener le Sac Magique à Ronald pour qu'il retrouve son sourire.

POUR COMMENCER LE JEU

Introduisez la cartouche McDonaldland™ dans votre console Nintendo Entertainment System, puis allumez votre console Nintendo. L'écran de Titre apparaît. Sur cet écran, vous pouvez choisir de jouer à 1 ou 2 joueurs. Si vous choisissez la partie à 1 joueur, vous pouvez jouer soit avec Mick soit avec Mack. Pour choisir entre Mick et Mack il faut faire les opérations suivantes:
Sur l'écran de TITRE, il faut taper avec la tête de votre KID un des deux signes Mick Mack'er.
Si vous dirigez Mick et que vous touchez l'un des carrés, vous vous transformerez en Mack.
Si vous dirigez Mack et que vous touchez l'un des carrés, vous vous transformerez en Mick.

Dirigez votre héros vers le bord gauche de l'Ecran si vous voulez faire une partie à 1 joueur. Dirigez votre héros vers le bord droit de l'écran si vous voulez faire une partie à 2 joueurs. Si vous appuyez sur le bouton START pendant l'écran de titre vous commencez automatiquement une partie à 1 joueur.

LE BUT DU JEU

Pour compléter un monde et passer au monde suivant, il faut finir avec succès tous les niveaux qui composent le monde. Dans chaque monde vous devez retrouver un certain nombre d' ELEMENTS DE PUZZLE. Ces ELEMENTS DE PUZZLE sont des blocs avec la lettre M du logo McDONALD à l'intérieur. Pour pouvoir passer au monde suivant, vous devez donner les ELEMENTS DE PUZZLE que vous avez trouvé à un personnage McDonald précis. Au début de chaque monde, un personnage McDonald vous dira le nombre d'ELEMENTS DE PUZZLE que vous devez trouver pour passer au monde suivant.

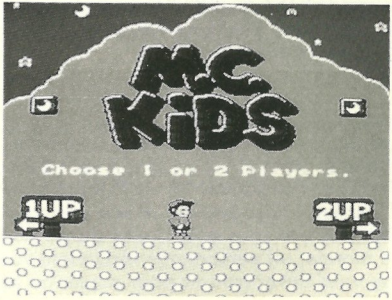
Il faut absolument retrouver Hamburglar avant qu'il n'utilise le Sac Magique de Ronald.

Le jeu commence par un résumé de l'histoire qui vous est raconté par Ronald McDonald. Ronald vous explique comment son Sac Magique a été volé par Hamburglar.

Le jeu commence au premier niveau du premier monde: Le Clubhouse de Ronald McDonald.

Pour PAUSER le jeu, appuyer sur le bouton START.

Vous pouvez quitter un niveau en cours, et recommencer une partie avec un nouveau personnage à n'importe quel moment. Pour cela, il faut appuyer sur le bouton START puis sur le bouton SELECT sur la manette de contrôle.

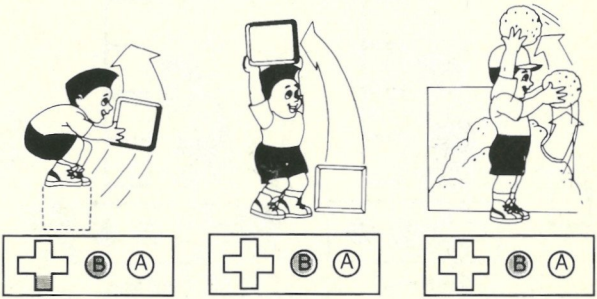


LES COMMANDES A LA MANETTE

Les commandes qui permettent de contrôler les M.C. KIDS sont simples mais elles nécessitent un temps d'apprentissage.
Il faudra donc vous entraîner afin de les maîtriser parfaitement. Sur la flèche de direction de la manette, si vous appuyez sur la gauche, votre héros (Mick ou Mack) se déplacera vers la gauche. Sur la flèche de direction de la manette, si vous appuyez sur la droite, votre héros se déplacera vers la droite. Ces 2 commandes fonctionnent toujours pendant le jeu. Elles fonctionnent aussi lorsque votre héros tombe ou saute.

POUR PRENDRE UN OBJET

Vous pouvez prendre un objet en étant à côté de l'objet et en appuyant sur le bouton B. Vous pouvez ramasser un objet en étant au dessus de l'objet en vous baissant et en appuyant sur le bouton B.



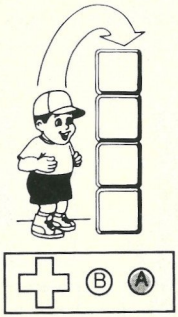
Prendre un objet

Ramasser un objet

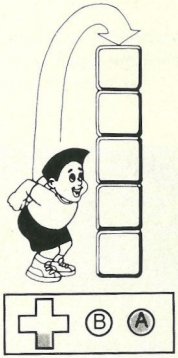
Ramasser des boules de neiges

POUR SAUTER

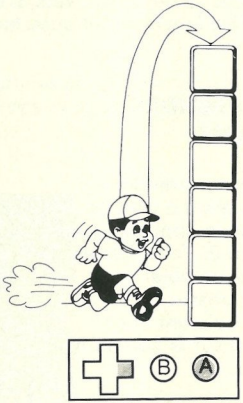
Si vous appuyez sur le bouton A, vous sautez dans la direction vers laquelle votre héros est orienté (SAUT NORMAL). Si vous vous baissez juste avant de sauter, vous ferez un GRAND SAUT. Lorsque Mick et Mack courent, si vous appuyez sur le BOUTON A, ils effectueront un SUPER SAUT encore plus haut et plus loin que le grand saut.



Saut Normal



Grand Saut

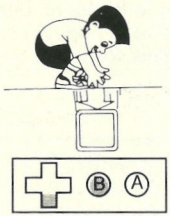


Super Saut

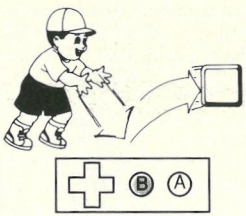
POUR LANCER UN OBJET OU UN BLOC

Pour LANCER un objet ou un bloc, appuyez sur le BOUTON B de la manette. Pour lancer un objet ou un bloc tout droit vers le HAUT : il faut appuyer sur le BOUTON B et orienter la flèche de direction vers le HAUT en même temps. Pour remplir un bloc vide avec un carré, lancez votre carré en direction du bloc vide.

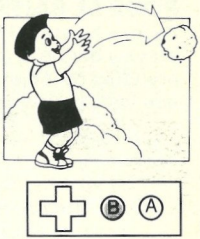
Pour lancer un objet tout droit vers le BAS : il faut appuyer sur le BOUTON B et orienter la flèche de direction vers le BAS en même temps.



Jeter vers le bas



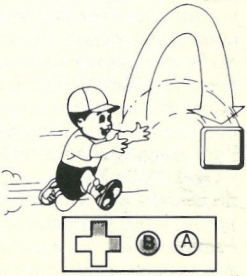
Jeter avec rebond



Jeter une boule de neige

Lancer vers le haut

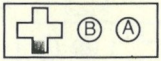
Remplir bloc



Lancer en courant

POUR SE BAISSER

Pour se baisser, il faut appuyer vers le bas sur la flèche de direction de la manette. Si vous êtes au dessus d'un bloc ou d'un objet et que vous appuyez sur le BOUTON B, vous prendrez cet objet. Faites attention ! Si vous êtes suspendu en l'air au dessus d'un bloc et que vous prenez ce bloc, vous tomberez !

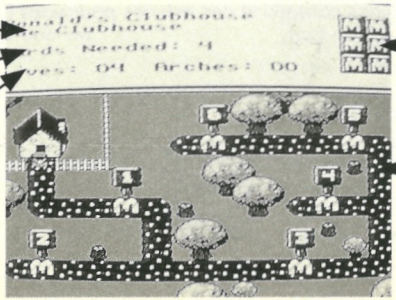


Se baisser

Lorsque vous commencez une partie vous possédez 4 vies de Mick ou de Mack. Chaque joueur commence le jeu avec 3 coeurs. Lorsque Mick ou Mack est touché par une créature, il perd un coeur. Lorsque vous perdez tous vos coeurs, vous perdez une vie. Une vie est visualisée par le signe L à l'écran. Lorsque Mick ou Mack sont touchés par une créature ennemie, ils perdent 1 coeur et clignotent pendant quelques secondes. Pendant qu'ils clignotent, Mick ou Mack ne peuvent être à nouveau touchés par une créature ennemie. Mais ATTENTION car cela ne dure que quelques secondes. Il faut donc utiliser le temps où vous êtes invincibles pour passer le piège. Pendant le jeu vous pouvez récupérer des coeurs. Pour récupérer des coeurs supplémentaires, il faut réussir des SUPERS COUPS. Par exemple: Si vous éliminez 2 ou plusieurs créatures avec le même bloc, c'est un SUPER COUP. Vous récupérez un coeur supplémentaire lorsque vous éliminez 10 créatures. Vous ne pouvez pas avoir plus de 4 coeurs pour une même vie. Lorsque vous débutez une partie, votre première vie possède 4 coeurs. Dès que vous perdez votre première vie, vous commencerez les vies suivantes avec seulement 3 coeurs. Vous pourrez alors récuperer des coeurs supplémentaires.

L'ECRAN DE REFERENCE OU CARTE

Cet écran propose une carte du monde dans lequel vous évoluez. Cet écran comporte plusieurs informations importantes. Il vous indique combien d'ELEMENTS DE PUZZLES vous devez trouver pour passer au monde suivant. En haut à droite de l'écran, il y a un PUZZLE. A chaque fois que vous trouvez un ELEMENT DU PUZZLE, le PUZZLE commence à se constituer. Les blocs avec la lettre M du logo MACDONALD sont remplacés par un dessin. Lorsque vous avez trouvé tous les ELEMENTS DE PUZZLE nécessaires vous pourrez passer au monde suivant. Les chemins qui sont sur cette carte permettent à MICK ou MACK de se déplacer entre les différents niveaux d'un même monde. Pour rentrer dans un niveau, appuyez sur le BOUTON A lorsque vous êtes en face de L'ARCHE McDONALD en forme de M. Vous ne pouvez pas accédez au niveau suivant tant que vous n'avez pas franchi LA LIGNE DE FIN DE NIVEAU. Cette LIGNE DE FIN DE NIVEAU est décrite dans les pages suivantes. Vous pouvez revisiter un niveau que vous avez déjà visité aussi souvent que vous le voulez. Ainsi vous pourrez trouver un ELEMENT DE PUZZLE que vous avez oublié ou que vous n'avez pas trouvé lors de votre premier passage.



LES OBJETS SPECIAUX

LES ELEMENTS DE PUZZLES

Lorsque vous commencez un monde, le personnage McDonaldland vous indique le nombre d'ELEMENTS de PUZZLE que vous devez trouver. Ces ELEMENTS DE PUZZLE sont des blocs avec la lettre M du logo McDonald à l'intérieur.

Dès que vous avez trouvé un ELEMENT DE PUZZLE il viendra s'afficher dans le PUZZLE qui se trouve en haut à droite de la carte du monde. ATTENTION, certains ELEMENTS de PUZZLE que vous allez trouver dans un monde serviront à résoudre le PUZZLE d'un autre monde. Par exemple, vous pouvez trouver un ELEMENT DE PUZZLE dans le deuxième monde qui vous servira pour résoudre le PUZZLE du troisième monde. Si vous avez des difficultés à trouver des ELEMENTS DE PUZZLE, allez rendre visite au personnage McDonald du monde dans lequel vous évoluez: Il vous donnera des conseils et des astuces pour vous aider. Il y a 42 ELEMENTS DE PUZZLE en tout.

LES ARCHES McDONALD EN OR :
Collectez le plus D'ARCHES EN OR possible ! Si vous en collectez 100, vous pourrez accéder au niveau de Bonus. Dans le niveau de Bonus vous pourrez récupérer jusqu'à 5 vies gratuites.

1-UP : (VIE GRATUITE)
Dès que vous voyez ce signe, il faut le prendre. Chaque 1-UP récupéré vous donnera une vie gratuite.

ZIPPER :
Pour utiliser un ZIPPER, placez vous en face ou àcôté du ZIPPER et appuyez sur le bouton B de la manette.

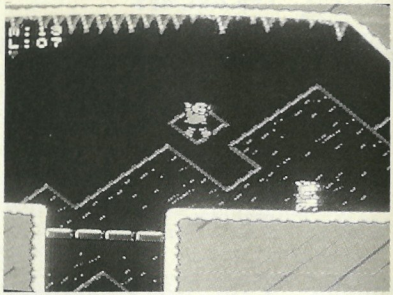
BLOCS REVERSER :
Si vous touchez un BLOC REVERSER, Mick et Mack seront renvoyés en tournant au début du niveau.

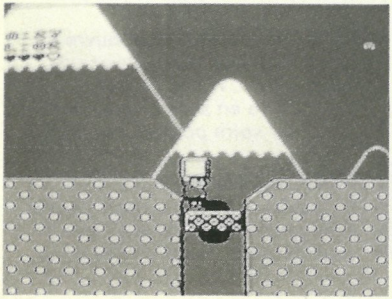
SPINNER : PLAQUE TOURNANTE
Au bout de certaines plates forme suspendues en l'air, vous trouverez des plaques tournantes appelées SPINNER. Lorsque Mick ou Mack utilisent ces plaques tournantes, ils se retrouvent de l'autre côté de la plate forme en sens inversé. Pour utiliser le SPINNER, il faut prendre son élan sur la plate forme puis marcher sur le SPINNER. ATTENTION, cette manoeuvre ne fonctionne que si vous avez pris assez d'élan. Faîtes la même manoeuvre en sens inverse pour retrouver votre position normale.

MICK MACK'ER:
En touchant ce signe, vous pouvez changer de héros. Si vous êtes Mick vous devenez Mack et vice versa.

LES SPRINGBOARDS-TREMPOLINES:

Il y a deux sortes de TREMPOLINES qui permettent à Mick et Mack de bondir plus haut. Vous devez sauter sur ces TRAMPOLINES pour les activer.





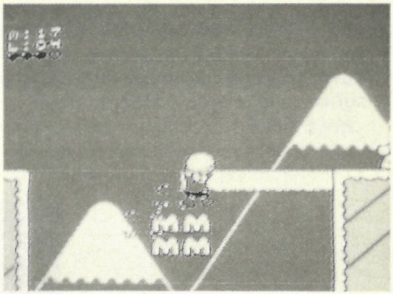
LES SUPERS TRAMPOLINES :

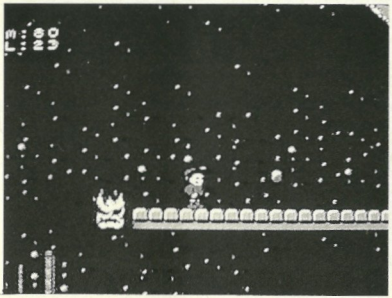
Ce sont des TRAMPOLINES très larges. Pour les faire rebondir, il faudra porter un objet de poids.

LES PONTS

LES PONTS DE GLACE :

Ces ponts sont recouverts de glace. Ils sont très glissants. ATTENTION, ces ponts de glaces sont très fragiles. Ils s'écroulent si vous les traversez en portant un objet ou si vous tombez dessus.

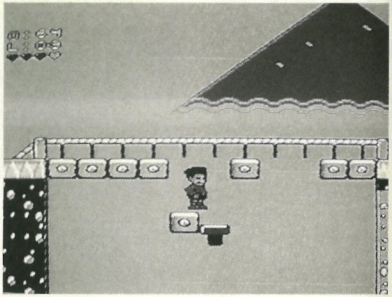


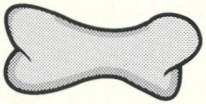


LES PONTS DE FEUX :

Ces ponts semblent parfaitement normaux. Cependant dès que vous marchez dessus, ils commencent à brûler de la droite vers la gauche. Il faut donc courir vite avant que le feu ne vous touche.

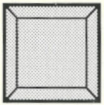
LES PONTS QUI S'ECROULENT :
Ces blocs forment un pont que vous devez traverser. Lorsque vous marchez sur ce pont, certains blocs tombent.





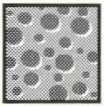
LES OS :
Les OS se trouvent uniquement dans certains mondes que les M.C Kids traversent. Si vous marchez vite, vous pourrez les utiliser plus d'une fois, mais si vous n'allez pas assez vite, ils s'émiettent et tombent.

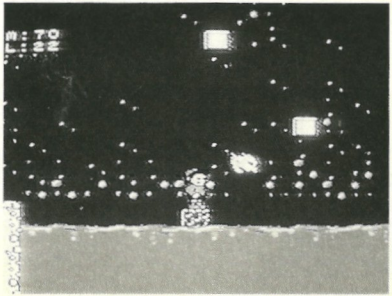
LES OBJETS QUE LES M.C KIDS PEUVENT LANCER

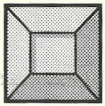


LES BLOCS :
Les M.C. Kids trouveront ces blocs dans plusieurs endroits. Ils sont très utiles.

LES BLOCS POREUX :
Ces blocs sont nécessaires pour franchir des sections compliquées, comme la lave. Lorsque Mick et Mack utilisent ces blocs poreux, ils ne peuvent pas contrôler la direction vers laquelle les blocs poreux vont flotter !







LES BLOCS A REMPLIR :

Ces blocs sont des objets que Mick et Mack peuvent utiliser pour se créer des nouveaux chemins dans les niveaux.

LE SABLE :

A certains endroits, il ya aura du sable qui bloque la route que Mick et Mack doivent emprunter. Pour passer ce blocage, ils devront creuser dans le sable en appuyant sur le BOUTON B de la manette.

LA NEIGE :

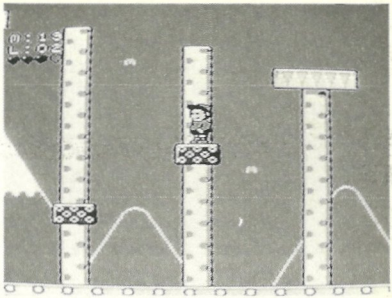
Lorsque les M.C. Kids sont près d'un tas de neige, ils peuvent prendre de la neige et lancer une boule de neige sur des créatures ennemies. Pour prendre de la neige, il faut appuyer sur le BOUTON B de la manette.

LE BATEAU :

Le bateau est indispensable lorsque Mick et Mack veulent traverser des zones d'eau. Pour utiliser le bateau, il faut en ramasser un, puis le jeter dans l'eau et ensuite sauter dans le bateau. Il arrive parfois que certains bateaux flottent déjà sur l'eau. Dans ce cas il vous suffira de sauter dans le bateau. Lorsque vous êtes dans le bateau, vous pouvez diriger le bateau en orientant la flèche de direction vers la droite ou vers la gauche. Pour sortir du bateau, il suffit de sauter sur la terre ferme.

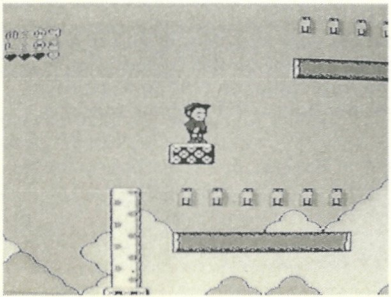
LES ASCENSEURS

Il y a quatre sortes d'ASCENSEURS que Mick et Mack peuvent utiliser.



LES ASCENSEURS DE DEPLACEMENT :

Ces ascenseurs ne fonctionnent que lorsque Mick et Mack sont dessus. Lorsqu'ils sautent dessus, l'ascenseur commence à bouger. Lorsqu'ils sautent de l'ascenseur, il s'arrête.

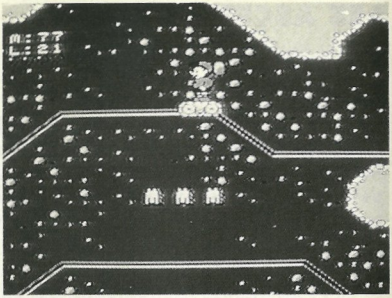


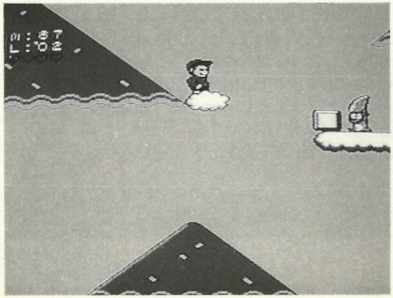
LES ASCENSEURS CONTINUS :

Cet ascenseur se déplace de manière continue sans se préoccuper de Mick et Mack. Ils devront donc calculer le bon moment pour sauter sur ces ascenseurs. Si Mick et Mack ratent leur saut , l'ascenseur continue à se déplacer.

LES CONVOYEURS :

Ils sont très difficiles à maîtriser. Les M.C Kids doivent orienter la manette dans la direction opposée à celle où ils souhaitent aller. Par exemple, s'ils veulent se rendre à droite, il faudra orienter la manette vers la gauche.





LES NUAGES :

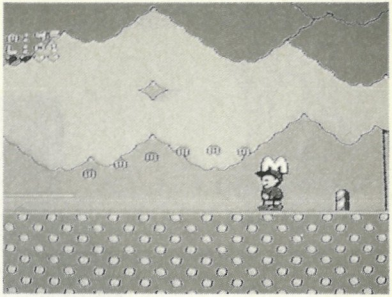
Les nuages sont très utiles à Mick et Mack ! Lorsqu'ils sautent sur des nuages, les M.C Kids peuvent flotter en l'air où ils pourront trouver des bonus et des objets spéciaux.

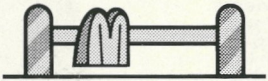
LA LIGNE DE FIN DE NIVEAU :

Lorsque Mick et Mack arrivent à la fin d'un niveau il y a une corde tendue avec L'ARCHE McDONALD qui se déplace le long de cette corde. Pour obtenir des bonus supplémentaires, il faut sauter en attérissant sur le M de McDONALD (ou L'ARCHE).

Il faut attérir sur l'ARCHE le plus à droite possible de la ligne. Plus vous attérissez à droite sur l'ARCHE et plus le bonus sera grand. Si vous réussissez à attérir sur l'ARCHE le plus à droite de la ligne, vous recevrez une brique magique qui vous servira à la fin du jeu.

Souvenez-vous que seules les vraies LIGNES DE FIN DE NIVEAUX possèdent un ARCHE qui se déplace.

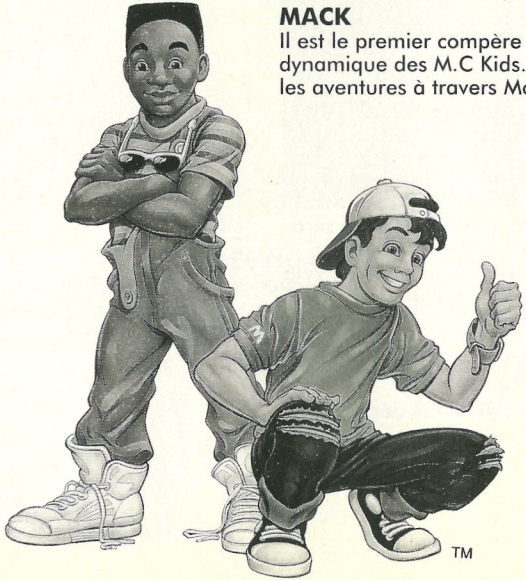




LES PERSONNAGES

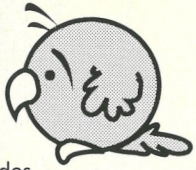
MACK
Il est le premier compère du duo dynamique des M.C Kids. Mack adore les aventures à travers McDonaldland.

MICK
Il est le deuxième compère du duo. Mick veut absolument retrouver le SAC MAGIQUE de Ronald.



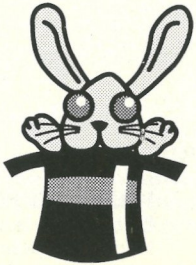
TM TM

LES CREATURES QUE MICK ET MACK DOIVENT EVITER



ALBERT
Cette créature bat des ailes en essayant de voler. Il se trouve très souvent sur votre chemin.

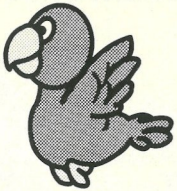
GOFORIT
Cette créature passe son temps à vous suivre partout où vous allez.



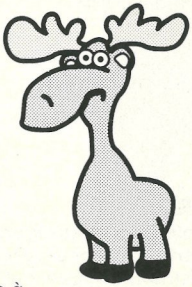
JACK RABBID
C'est un lapin que vous voudrez voir disparaître.

PROPBOT
Vole partout et regarde partout, Propbot essaiera de vous distraire de votre but. Faîtes attention à son hélice.

SPLINTER
Ce petit Castor travailleur essaie toujours d'empêcher votre progression.

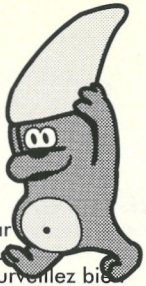


PUTT
Ne vous approchez pas trop de cet oiseau !



MCMOOSE
Lorsqu'il commence à charger, il vaut mieux se sauver.

HANGING HARRY
Il s'accroche aux arbres, Harry vous prendra par surprise.

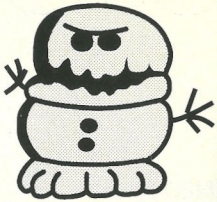


FINEOUS
Il est reconnaissable par sa forme d'aileron de requin. Il dépasse des nuages. Surveillez bien cette créature tranchante.

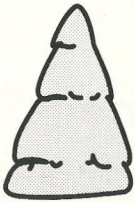
FITCH
Cette créature est en apparence inoffensive. Mais les apparences sont parfois trompeuses.

FROGO
Il ressemble un peu à GOFORIT, mais FROGO est capable de résister au froid glacial. Si vous réussissez à le toucher cela sera considéré comme un SUPER COUP.

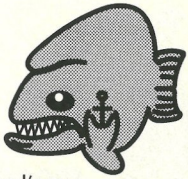
SHNO-ZER
Il peut ne pas sembler dangereux mais les boules de neige qu'il vous lance sont redoutables !



DEE-THAW
C'est un cousin de Shno-Zer, il sautera juste devant vous.



I.PSYCHO
Il réside dans la neige, il vaut mieux ne pas le toucher.



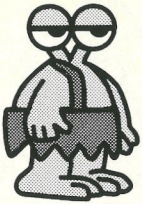
GNASH
Il vous attend dans l'eau.
Faîtes attention qu'il ne vous touche pas sinon vous perdez une vie.

GERG
Gerg vous suivra parout où vous irez, même dans le sable.

POKUMS
Ces pointes attendent juste votre passage.

NERB
Evitez les murs dans le volcan sinon Nerb vous aura.

KROME-DOME
Son casque de protection lui permet de vous poursuivre partout. Lorsque vous vous débarassez d'une de ces créatures, c'est un SUPER COUP.



LEINAD
Avec ses gros yeux, Leinad peut voir chacun de vos mouvements !

WHIRLEE
En bondissant des falaises, Whirlee ne vous laissera pas tranquille.

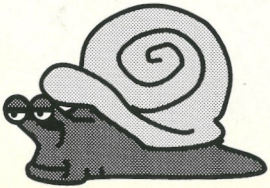
FIZZIE
Si vous allez dans l'eau, Fizzie vous mènera la vie dure.

NERRAD
Il attend que vous traversiez les ponts de feux pour vous poursuivre.

TYE
Elles étaient dans le Sac Magique de Ronald. Il faut leurs tirer dessus plusieurs fois pour s'en débarasser.

MAGIC WAND
Il est très difficile de se débarasser de cette baguette magique. Il faudra pour cela lui tirer dessus plusieurs fois.

DRAGGIE
Il faut sauter au dessus d'eux pour les éviter.



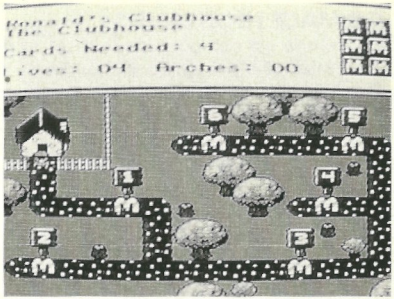
LES SIX MONDES

Il y a six mondes dans l'univers de McDonaldland. Chaque monde est différent des autres, et possède ses paysages et ses pièges. Vous devez compléter chacun de ces mondes pour retrouver le Sac Magique de Ronald.

Lorsque Mick et Mack ont perdus toutes leurs vies, le jeu vous donne la possibilité de continuer la partie. Il faut pour cela appuyer sur le BOUTON START lorsque l'option Continue s'affiche à l'écran. Si vous avez sélectionné l'option Continue, vous recommencez la partie au dernier endroit où Mick et Mack ont regardé le livre. Tous les ELEMENTS DE PUZZLE trouvés après avoir regardé le livre retourneront à leur position initiale. Il faudra aller les rechercher.

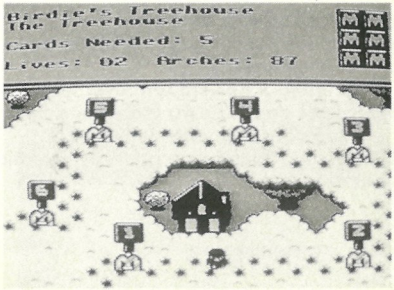
RONALD'S CLUBHOUSE

C'est le premier monde où Mick et Mack commencent leur quête. Il faudra retrouver les ELEMENTS de PUZZLE cachés dans les forêts et prairies qui composent ce monde.



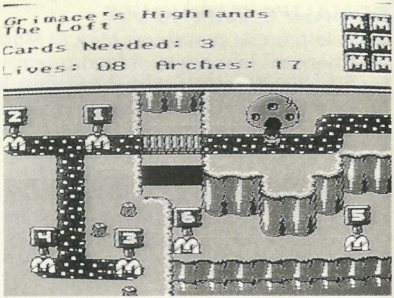
BIRDIE TREEHOUSE

Lorsque Mick et Mack terminent le Clubhouse de Ronald, ils iront automatiquement au Birdie Treehouse. Il faudra trouver encore plus d'éléments de puzzle pour Birdie. Ce monde est composé de montagnes et de nuages.



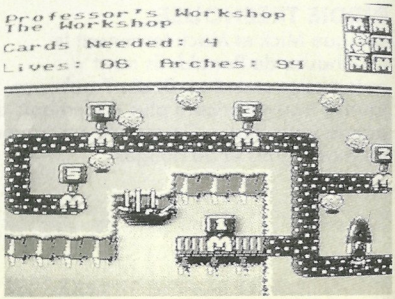
GRIMACE HIGHLANDS

Ce monde est composé de falaises et de lacs. Mick et Mack devront chercher Grimace dans sa grande maison mauve et trouver tous les éléments de puzzle. Faîtes attention aux grandes chutes d'eau.



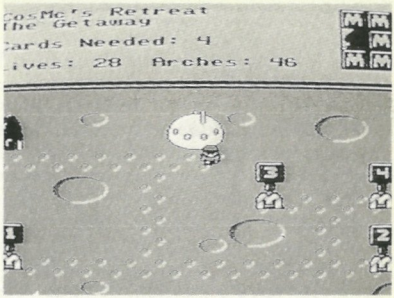
PROFESSOR'S WORKSHOP

Ce monde est composé de sable, de la forêt enchantée...
Mick et Mack doivent retrouver les Eléments de Puzzle du Professeur. En échange des Eléments de Puzzle, le Professeur donnera sa nouvelle invention à Mick et Mack.



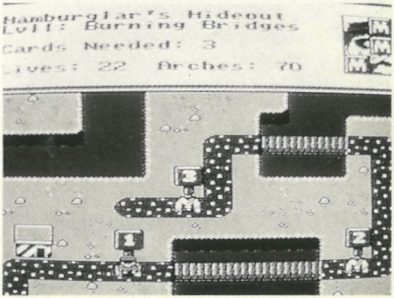
COSMC'S RETREAT

Ce monde est constitué par des caves et des tunnels lunaires.
Ce monde est un véritable labyrinthe. Mick et Mack seront confrontés à une force de pesanteur à laquelle ils ne sont pas habitués.



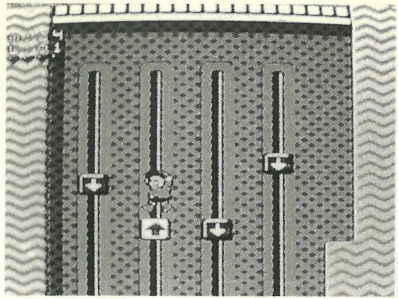
HAMBURGLAR'S HIDEOUT

La cachette de Hamburglar. Le mode de Hamburglar est rempli de volcans et de lave brûlante. Il faudra éviter tous ces dangers pour retrouver le Sac Magique de Ronald. N'abusez pas des machines qui sont dans la lave car elles pourraient s'arrêter de fonctionner.



LE NIVEAU DE BONUS

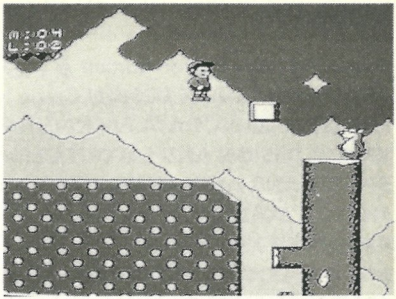
Lorsque les M.C. Kids auront ramassé 100 Arches McDonald en or, ils seront transportés à un niveau de Bonus. Pour aller vers le haut de l'écran, il faut utiliser les ascenseurs qui ont une flèche dirigée vers le HAUT. Il n'y a qu'un ascenseur qui monte. Chaque ascenseur est actif pendant une seconde uniquement. Lorsque qu'un bloc a bougé, préparez vous a sauter sur un autre bloc qui va vers le Haut pour continuer votre ascension. Lorsque vous aurez atteint le sommet, vous pouvez gagner une vie gratuite (1-UP).

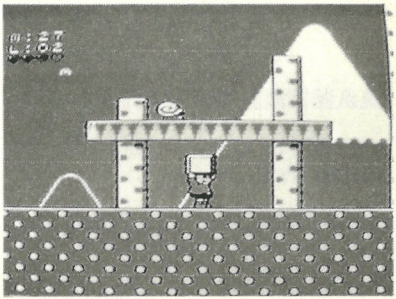


ASTUCES ET CONSEILS

Pour franchir les pièges dangereux, prenez un bloc avec vous. Cela vous sera très utile. Pendant que vous sautez en l'air, dirigez votre manette vers le Bas et appuyez sur le BOUTON B. Cela vous permettra de passer certains pièges sans perdre de coeur.

Si vous lancez un bloc sur une créature pendant que vous bougez, vous pourrez l'éliminer avant qu'elle ne devienne dangereuse.





CREDITS

GAME DESIGN Darren Bartlett
ADDITIONAL GAME DESIGN Gregg Iz-Tavares
MONSTER LOGIC DATA PACKAGING Dan Chang
WORLD DESIGN AND LAYOUT Darren Bartlett
SPRITES AND ANIMATION René Boutin, Stan Gorman
MUSIC & SOUND Charles Deenen
PRODUCER Justin Heber
PROJECT COORDINATION Seth Mendelsohn
SPECIAL THANKS David Bishop, Ron Miller, (our families-n-friends), Izzy-n-Lizzy
MANUAL ILLUSTRATIONS René Boutin

MANUAL CREDITS

WRITTEN BY Cathie A. Bartz
EDITED BY Lisa Marcinko

Special Thanks to Gregg Tavares, the M.C. Kids Development Team, Lisa Marcinko, Lyle J. Hall II, Tom Tallarico, Mike Gater, Jeff Wagoner, Judy Leon, the other numerous testers and the fine employees at Virgin Games, Inc!

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

WAARSCHUWING

1. Let er op dat het Nintendo Entertainment System uit staat als je deze cassette er in doet of er uit haalt.

2. Deze cassette is een uiterst gevoelig precisieprodukt. Bescherm hem daarom tegen te hoge of te lage temperaturen of harde schokken en stoten. Bewaar hem bij kamertemperatuur en probeer nooit hem uit elkaar te halen.

3. Raak de electrische contacten niet aan en voorkom dat deze nat worden, anders ontstaan er storingen in de elektronica. Steek nooit je vingers of metalen voorwerpen in de openlng van de aansluiting.

4. Probeer nooit de cassette schoon te maken met benzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.

McDonaldland™

INHOUD

DE GESCHIEDENIS 38
HOE HET SPEL TE SPELEN 39
HET DOEL VAN HET SPEL 39
DE CONTROLLER 41
HET CONTROLESCHERM 45
DE SPECIALE ONDERWERPEN 46
DE PERSONNAGES 56
DE ZES LANDEN 64
DE BONUSNIVEAUS 68
TIPS EN HINTS 69

DE GESCHIEDENIS

Op een avond in hun tent besluiten Mick en Mack om de avonturen van Ronald McDonald te lezen. Op een zonnige dag is Ronald zijn magische goochelkunsten op een picnic aan het vertonen.Plotseling doemt daar "Hamburglar"op en steelt de Magische Zak van Ronald.Hamburglar de dief ontsnapt en verschuilt zich in McDonaldland.De M.C.Kids moeten in ieder land puzzelkaarten verzamelen om Hamburglar terug te vinden. Op deze manier kunnen ze de Magische Zak naar Ronald McDonald terug brengen.Om de M.C.Kids af te leiden stuurt Hamburglar de meest ver- schillende creaturen op hun af opdat hij de zak zelf kan houden; De M.C.Kids moeten alle vallen doorstaan en daarbij ook nog eens opschieten!

Al lezende vielen Mick en Mack in slaap en door een magische kracht in de M.C.Kids omgetoverd. Omdat ze nu Ronalds vriend zijn willen ze net zo graag als jij Hamburglar vangen en de Magische Zak terug veroveren;

HOE HET SPEL TE STARTEN

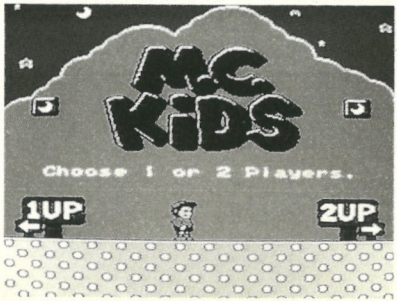
Doe de spelcassette in het Nintendo Entertainment System en zet de schakelaar op ON. Nu verschijnt er het titelscherm en kun je voor één of twee spelers kiezen; Als je alleen speelt kun je of Mick of Mack zijn.Spring omhoog en raak of Mick of Mack aan. Loop naar de linkerkant van het scherm om alleen te spelen of loop naar de rechterkant als je met z'n tweeën speelt. Als je de startknop indrukt begin je automatisch alleen te spelen.

HET DOEL VAH HET SPEL

Om door ieder land te komen moet je alle niveaus met succes afwerken Voordat je naar het volgende land door kunt gaan moet je puzzelkaarten verzamelen en ze aan het desbetreffende McDonaldland personnage overhandigen.

DOELEN

Aan het begin van ieder land vertelt een McDonaldland personnage hoe- veel puzzelkaarten je moet verzamelen om naar het volgende land door te kunnen gaan.Spoor de Hamburglar op voordat hij de Magische Zak voor zijn eigen gebruik houdt! Het spel begint met een overzicht dat door Ronald McDonald wordt verteld. Daarna begin je in het eerste land ; het clubhuis van Ronald McDonald. Om een pauze in te lassen druk je op de startknop.
Om een niveau te verlaten en een nieuw personnage te beginnen kun je op ieder moment de startknop en daarna de selectknop indrukken op de controller.

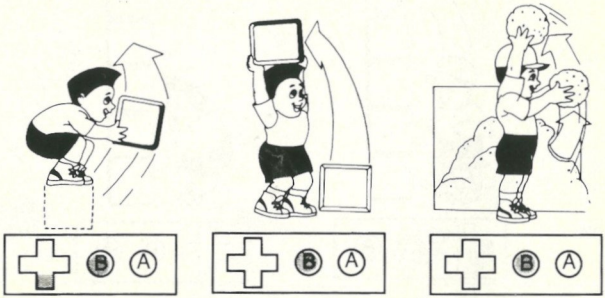


DE CONTROLLERHANDELINGEN

De controller voor M.C.Kids is vrij makkelijk maar het duurt even om deze onder de knie te krijgen. Oefening baart kunst! Links en rechts indrukken maakt Mick en Mack naar links en rechts bewegen. Dit werkt altijd als ze in beweging zijn zelfs als ze springen of vallen.

HET OPPAKKEN

Jekunt een object oppakken door er bij te gaan staan en er naar te kijken of erop te gaan staan te buigen en het op te pakken terwijl je de knop B indrukt



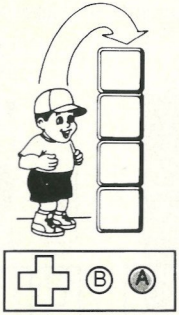
pick up

pick up II

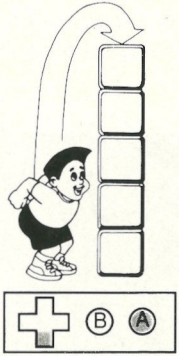
pick up snow

SPRINGEN

Druk op knop A om in de richting waarin je kijkt te springen. Als je buigt voordat je springt zul je hoger springen. Als Mick of Mack aan het rennen zijn en je drukt knop A in zul je nog hoger en verder springen.



normal jump

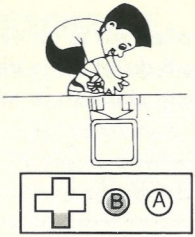


duck jump

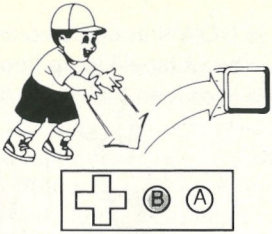
running jump

GOOIEN

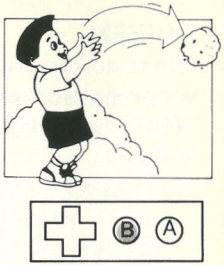
Om een object te gooien druk je op knop B. Als je tegelijk knop B en UP indrukt gooi je een object de lucht in . Om een object verder te gooien probeer dit dan te doen terwijl je in beweging bent. Om recht naar beneden te gooien druk je tegelijk op de controller de knop B en DOWN in.



throw straight down



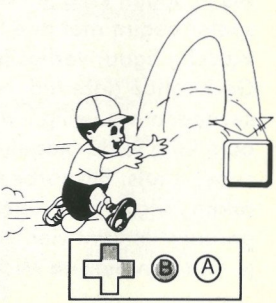
bounce throw



throw snow

throw straight up

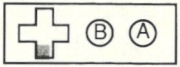
fill in block



run throw

DUIKEN

Om te duiken druk je DOWN in op de controller. Als je op een blok of ander voorwerp staat en je buigt terwijl je op knop B drukt zul je dit object oppakken. Wees voorzichtig! Als je op een blok in de lucht staat en je wilt dit oppakken zul je vallen.

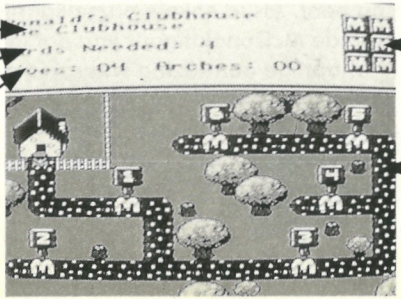


duck

Als je begint krijg je vier Mick of Mack figuurtjes om het spel af te maken. Elke speler begint met drie hartjes per Mick of Mack. Als je geraakt wordt door een vijandig figuur verlies je een hartje. Mick of Mack flikkert dan enkele seconden. Gedurende deze tijd kan Mick of Mack niet geraakt worden dus gebruik deze seconden om veilig langs gemene vallen te ko- men; Terwijl je aan het spelen bent krijg je de mogelijkheid om meer hartjes te verdienen door middel van super-shots. Bijvoorbeeld als je twee of meer figuren met hetzelfde blok kunt raken krijg je een super-shot. Ook krijg je een hartje als je tien figuurtjes hebt geraakt. Je kunt vier extra hartjes krijgen. Als je het laatste hartje verliest moet je met een nieuwe Mick of Mack beginnen en zul je maar drie hartjes hebben.

HET KAARTENSCHERM

Op het kaartenscherm zijn verschillende onderwerpen voor je van belang. Je ziet tegelijk het land, het niveau, en het aantal puzzelkaarten dat je nodig hebt om in het volgende land te komen. Ook zie je een puzzel in de rechterbovenhoek. Terwijl je de McDonald puzzelkaarten verzamelt worden stukken aan de puzzel overgedragen; Het pad geeft Mick en Mack de mogelijkheid om tussen de niveaus in een land te bewegen. Je kunt niet naar een volgend land zolang je niet over de eindlijn van het huidige land gegaan bent. Eenmaal een land voltooid zullen de strepen op die boog verdwijnen en kun je in het volgende land verder gaan. Je mag altijd terug naar vorige niveaus die je al volbracht hebt ; misschien om verborgen puzzelkaarten te zoeken.



Landnaam

Niveaunaam

Aantal benodigde kaarten om in het volgende land te komen

Puzzelstukken die overgedragen worden terwijl jij ze verzamelt

Het pad dat Mick en Mack belopen om door de verschillende landen te komen

SPECIALE ONDERWERPEN

PUZZELKAARTEN

Bij het begin in ieder land wordt je door een McDonaldlandfiguur geïnfor- meerd hoeveeel Magische kaarten je moet verzamelen. Sommige puzzelkaarten zijn heel goed verborgen en het vereist oefening en geduld om deze te vinden!

Terwijl je puzzelkaarten verzamelt voor het land waarin je je bevindt zul je een deel van de puzzel inde rechterbovenhoek van het scherm zien; Niet alle kaarten die je in een land vindt zijn voor dat land bestemd. Dit betekent dat je misschien andere landen moet bezoeken om kaarten te vinden voor de puzzel van het land waar je nu bent. Als je enkele puzzelkaarten niet kunt vinden bezoek dan de McDonaldfiguur van dat land, deze heeft vast wel een hint of nuttige aanwijzing waarof je deze kunt vinden.

Als je alle Puzzelkaarten in een set gevonden hebt geef deze dan aan de McDonaldfiguur van dat land om een extra bonus te krijgen. In totaal zijn er 42 kaarten.

GOUDEN BOGEN

Verzamel er zoveel van als je kunt! Als je er 100 hebt krijg je de kans om het bonusspel te spelen. Indien dit lukt kun je doorgaan tot 5 1-ups !

1-UPS

Probeer er ook hiervan zoveel mogelijk te verzamelen.Voor iedere 1-up krijg je een extra Mick of Mack figuurtje

RITSSLUITING

Om een ritssluiting te gebruiken ga je ervoor staan en druk je Knop B in op de controller.

REVERSER

Als je een reverser aanraakt wordt Mick of Mack teruggestuurd om in dat niveau opnieuw te beginnen. Dus pas op!

SPINNER

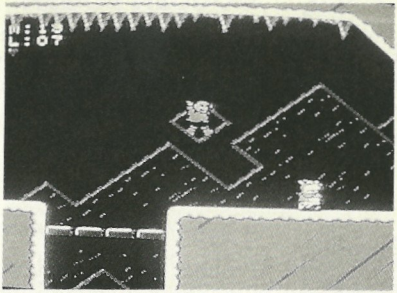
Aan het einde van sommige looppaden in de lucht kan een spinner Mick of Mack doen omdraaien opdat de lucht nu grond is. Je moet zo hard mogelijk over de spinner heen rennen om weer rechtop te draaien.

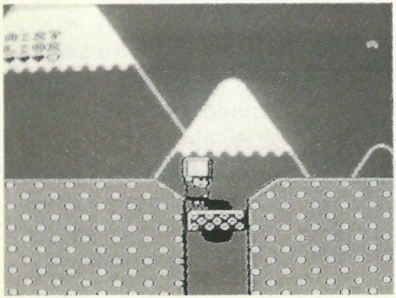
MICK-MACK-ER

Mick verandert in Mack of andersom als je dit figuurtje aanraakt.

SPRINGPLANKEN

Er zijn twee soorten springplanken die gebruikt kunnen worden om hoger te springen. Je moet op de kleine springen om deze in werking te stellen.





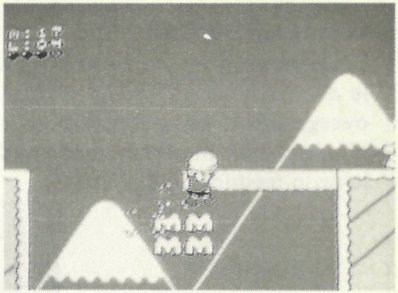
SUPERSPRINGPLANK

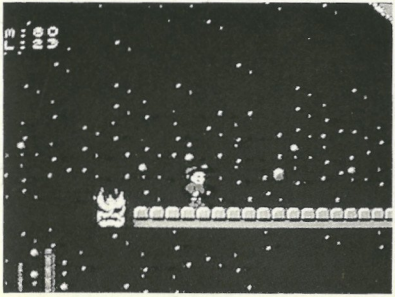
De andere springplank is veel groter en je moet er met een zwaar blok of object opspringen om omhoog te kunnen veren.

BRUGGEN

IJSBRUGGEN

Deze brug is met ijs bedekt en vreselijk glad. Je kunt daarom niets met je meedragen anders breekt de brug door. Pas op; ook als je uitgleidt breekt de brug en val je naar beneden.



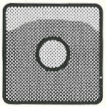


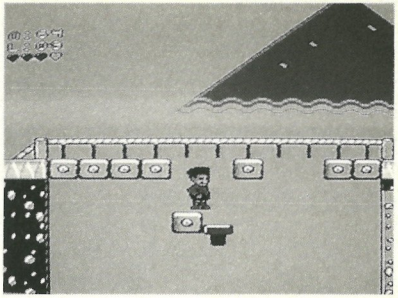
VUURBRUG

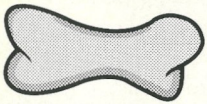
Deze brug lijkt heel gewoon totdat je de eerste stap erop doet. Het vuur begint te branden van achter je vandaan dus moet je zo hard mogelijk over de brug rennen.

VALLENDE BRUG

Deze blokken vormen een brug waar je overheen moet. Terwijl je deze oversteekt zullen verscheidene blokken naar beneden vallen zodra je erop gestapt bent.



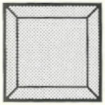




BOTTEN

Deze botten bevinden zich maar in verschillende landen waar de M.C Kids doorheen moeten. Als je vlug stapt kun je ze meer dan eens gebruiken maar ga je langzaam zullen ze verbrokkelen en vallen!

VOORWERPEN DIE DE M.C.KIDS KUNNEN GOOIEN

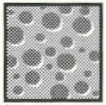


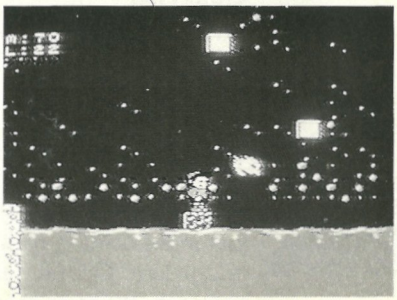
BLOKKEN

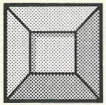
De M.C.Kids kunnen deze op verschillende plekken vinden en zullen ze erg nuttig vinden

POREUSE BLOKKE

Deze blokken heb je nodig om over gemene stukken pad te komen. Lava bij-voorbeeld. Mick en Mack hebben geen controle over de richting waarin de poreuse blokken drijven.







OPVULBLOKKEN

Deze blokken kunnen de M.C.Kids gebruiken om alternatieve routes door de verschillende niveaus af te leggen. Kijk goed uit naar de omtrek van een op- vulblok in de lucht en gooi een gewoon blok omhoog dat het opvult. Eenmaal opgevuld kun je op het blok gaan staan en die kan je dan naar een ander niveau in dat land vervoeren.

ZAND

Op sommige plaatsen ligt er zand op het pad. Om hier voorbij te kunnen moet je graven; doe dit door op knop B op de controlleer te drukken.

SNEEUW

Als de M.C.Kids bij een berg sneeuw komen kunnen ze hiermee op de figuren gooien. Om de sneeuw te pakken weer de knop B indrukken.

BOOT

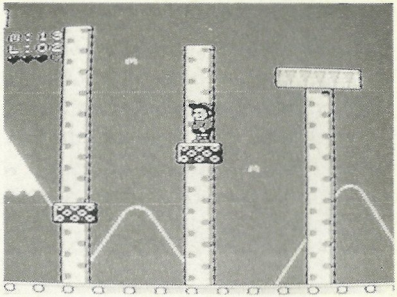
Een boot is erg handig om Mick en Mack over het water te vervoeren. Om van een boot gebruik te maken pak je deze op , gooi je hem in het water en spring je er in. Als je in de boot zit kun je de richting bepalen door op links en rechts op de controller te drukken. Om uit het water te komen moet je veilig op het land springen. Wees er zeker van dat je snel vooruit beweegt en laat Gnash je niet aanraken!

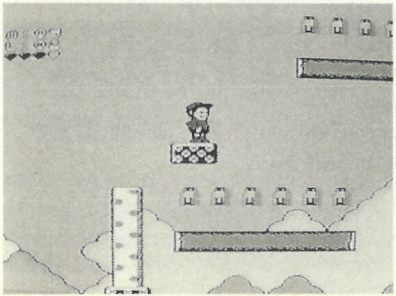
LIFTEN

Er zijn vier types liften die Mick en Mack kunnen gebruiken.

REISLIFT

Deze lift werkt alleen als Mick en Mack erop staan Als ze er op springen komt de lift in beweging springen ze eraf dan stopt de lift.



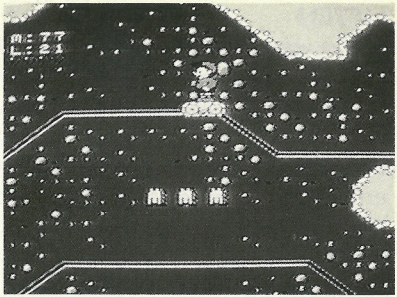


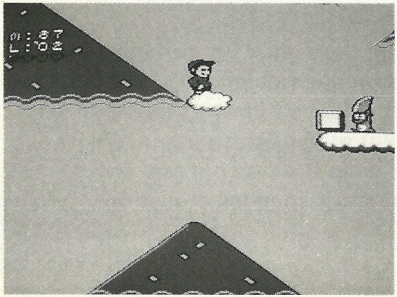
CONSTANTELIFT

Terwijl deze altijd un werking zijnde lift beweegt moeten Mick en Mack goed uitkienen op welk moment ze erop of af kunnen springen. De lift gaat altijd door op het pad ookal lopen Mick en Mack er niet op.

LOPENDE BAND

Dit is de moeilijkste om te beheersen; Mick en Mack moten in de tegenovergestelde richting bewegen (door links en rechts op de controller in te drukken) dan die ze in willen. Links indrukken ga je voorwaarts, rechts indrukken ga je naar achteren.





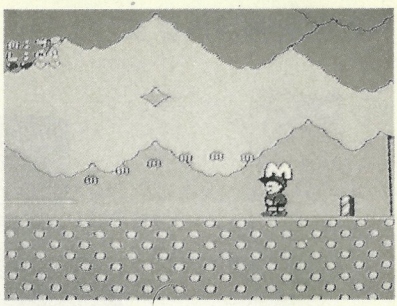
WOLKEN

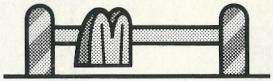
De wolken kun je gebruiken om bonussen en andere voorwerpen te vinden.
Spring op de wolk enje wordt nu de lucht in gedreven.

DE EINDLIJN

Als Mick en Mack een niveau hebben afgemaakt zullen ze een gespannen touw met een bewegende Gouden M eraan zien. Om extra bonussen te krijgen die je aan het einde van het spel kunt gebruiken spring je over de lijn en land je op de Gouden M. Hoe meer je naar rechts landt des te groter is je bonus. Als je genoeg naar rechts landt en je landt op de bewegende Gouden M krijg je een Magische Baksteen die je in het laatste deel van het spel kunt gebruiken. Denk eraan alleen een echte eindlijn heeft een bewegende gouden M die draait!

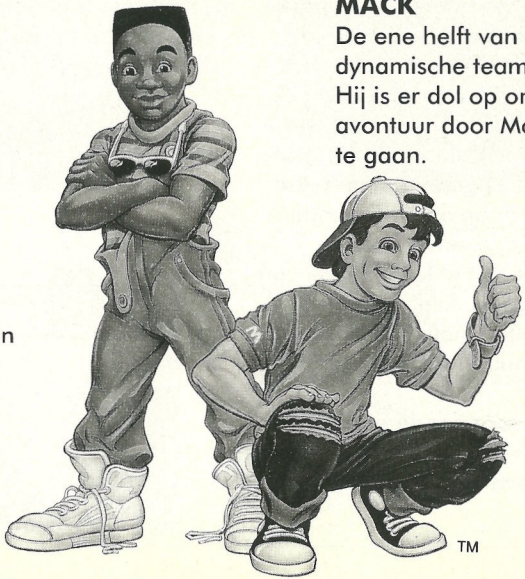
Als Mick en Mack voor de eerste keer een niveau afhebben en een puzzelkaart gevonden zullen ze elkaar de vijf geven!





DE FIGUREN

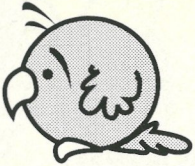
MACK
De ene helft van ons dynamische team de M.C.Kids Hij is er dol op om op avontuur door McDonaldland te gaan.



MICK
De andere helft van dit gave stel; Mick kan er niet op wachen om de Magische Zak aan Ronald terug te geven.

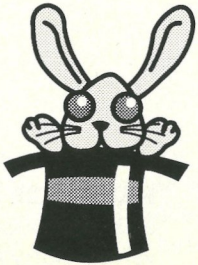
TM TM

DE FIGUREN DIE DE M.C.KIDS MOETEN ONTWIJKEN



ALBERT
Dit figuurtje fladdert en probeert te vliegen maar alles wat hij kan is je in de weg lopen.

JACK KONIJN
Deze zou je graag zien verdwijnen!

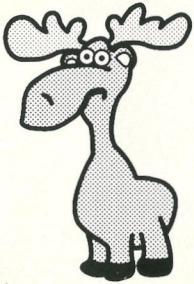


GOFORIT
Een figuurtje dat je overal achterna zit waar je ook bent.

PROPBOT
Rondvliegend en om zich heen kijkend zal Propbot je van je doel afleiden! Kijk uit voor zijn propeller!

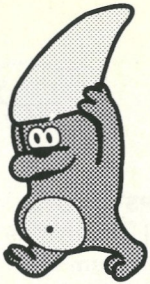
SPLINTER
Dit bezige bevertje probeert je altijd in je vooruitgang te belemmeren.

MC MOOSE
Als deze je aanvalt kun je beter uit zijn weg gaan!



PUTT
Kom niet te dicht in de buurt van deze vogel!

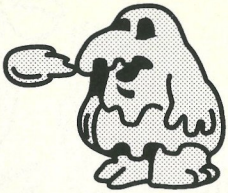
HANGENDE HARRY
Zich vasthoudend aan de bomen verrast Harry je iedere keer.



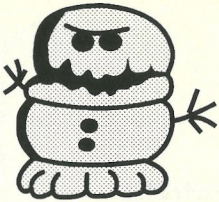
VINNETJE
Herkenbaar aan zijn puntige vin die de lucht in steekt kun je beter goed je ogen open houden voor dit scherpe figuurtje.

FITCH
Het ziet er heel onschuldig uit maar pas op schijn bedriegt!

FROGO
Verre familie van Goforit; Frogo kan uitstekend tegen de kou; Als je hem goed weet te raken wordt dit als een super-shot beschouwd.

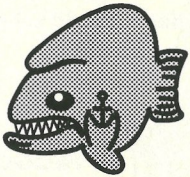


SCHNO-ZER
Hij ziet er niet gevaarlijk uit maar de sneeuwballen die hij gooit betekenen grote problemen!

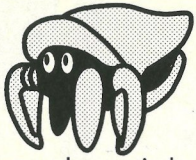


I-PSYCHO
Hij woont in de sneeuw en je kunt hem beter maar niet aanraken!

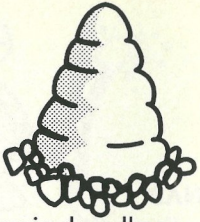
DEE-THROW
Een neefje van Schno-zer; hij springt zo voor je neus!



GNASH
Hij wacht op je in het water dus kijk goed uit en geef hem niet de kans je te pakken. Je verliest je figuurtje Mick of Mack zodra je hem aanraakt!



GERG
Gerg volgt je overal waar je heen wilt; zelfs het zand in.



NERB
Ontwijk de muur in de vulkaan waar Nerb je probeert te pakken.

POKUMS
Deze punten wachten op je totdat je voorbij komt.

KROME-DOME
Zijn beschermende helm laat je steeds achter je aankomen. Als je hem goed raakt wordt dit als een Super-shot beschouwd.

LEINAD
Met zijn grote ogen
ziet Leinad alle bewegingen die
je maakt!

WHIRLEE
Door voor en achteruit over de
rotsen te bewegen zal Whirlee
proberen je onstabiel te maken.

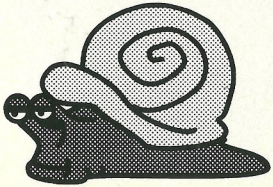
FIZZIE
Fizzie maakt je het extra moeilijk
om door het water te komen.

NERRAD
Wachtend opdat je
de brug zult oversteken zal
Nerrad erover heen komen en je
achterna zitten.

TOUWTJE
Eens zaten ze in Ronalds' Magische Zak maar nu zijn ze onhoudbaar. Je moet meer dan één keer slaan om een touwtje te vernietigen!

DE MAGISCHE STAF
Met Ronald zijn magische krachten zijn Mick en Mack nog lang niet klaar! De magische staf moet ook meerdere keren geraakt worden.

DRAGGIE
Terwijl dit sloompje zich langzaam voortbeweegt moeten de M.C.Kids er snel overheen springen!



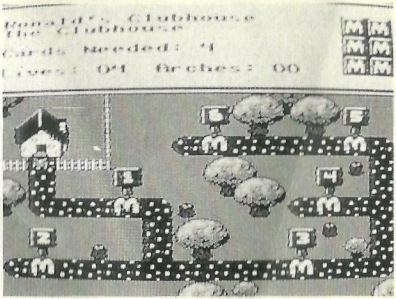
DE ZES LANDEN

Er zijn zes landen waaruit het Ronald McDonaldrijk bestaat. Elk gebied is duidelijk verschillend, mooi en gevaarlijk op zijn eigen manier. Je moet ze allemaal veroveren om de Magische Zak te vinden!

Als je bijna geen Mick of Mack figuurtjes meer hebt krijg je de mogelijkheid om op start te drukken om door te kunnen spelen. Als je hier voor kiest be-gin je op de plek die Mick en Mack voor het laatst in hun boek gezien hebben. Alle puzzelkaarten die ze voor het zien van het boek gevonden hebben zullen naar hun originele plaats terug gaan en moeten opnieuw gevonden worden.

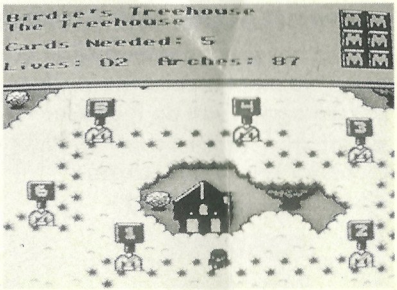
RONALDS CLUBHUIS

Dit is waar Mick en Mack hun jacht naar de Magische Zak beginnen. Er zijn velden en bossen waar ze doorheen moeten als ze alle niveaus doorgaan om de McDonald puelkaarten te vinden.



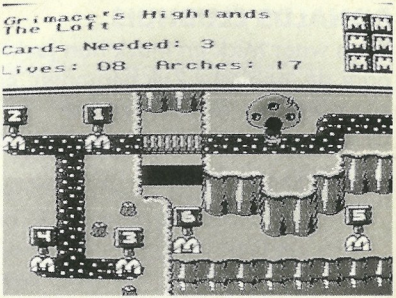
BIRDIES' BOOMHUIS

Als ze eenmaal door het clubhuis van Ronald heen zijn zullen ze naar Birdies' Boomhuis worden gesuurd. Hier moeten ze meer Puzelkaarten voor Birdie vinden en ook niveaus met wolken en bergen doorgaan.



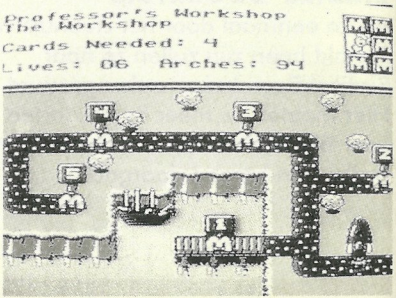
GRIMACES HOGELANDEN

Dit land zit vol met rotshoogten en meervlakten. Mick en Mack moeten naar Grimace zoeken in zijn grote paarse huis en daar zullen ze zijn puzzelkaarten vinden. Kijk uit voor de waterval!



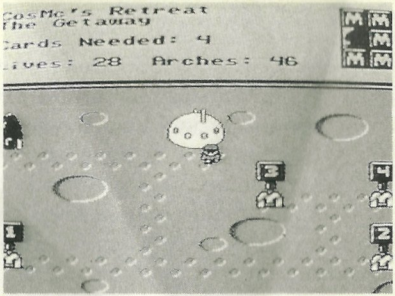
DE PROFESSORS WERKWINKEL

Tussen het zand, het betoverde bos en het schip moeten Mick en Mack de puzzelkaarten van de Professor vinden.In ruil voor de kaarten laat de Professor hun zijn nieuwste uitvindingen gebruiken!



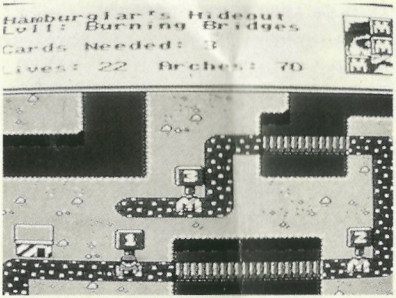
COSMCS' SCHUILPLAATS

Dit land zit vol met maandalen en tunnels behalve het doolhof hebben Mick en Mack met een ongewone zwaartekracht te maken.



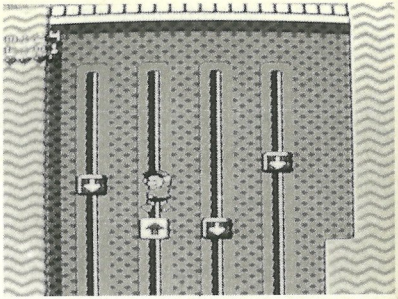
HAMBURGLARS' HIDEOUT

Net toen ze dachten dat ze alles gezien hadden heeft de Hamburglar een land vol met vulcanen en hete lava voor Mick en Mack. Hier moeten ze ook nog door om de magische zak te vinden. Pas op dat je niet de machines in de lava gebruikt anders stoppen ze met werken.



HET BONUSLEVEL

Als de M.C.Kids 100 Gouden M-s in een land verzameld hebben worden ze naar een speciaal bonusniveau meegenomen. Om de bovenkant van het scherm te bereiken moet je in de lift met het peiltje omhoog inspringen. Er gaat maar één lift omhoog! Elke lift is maar één seconde in beweging. Als een blok eenmaal beweegt moet je voorbereid zijn om op het volgende blok te springen. Eenmaal bovengekomen krijg je de kans om 1-UPs' te verdienen;

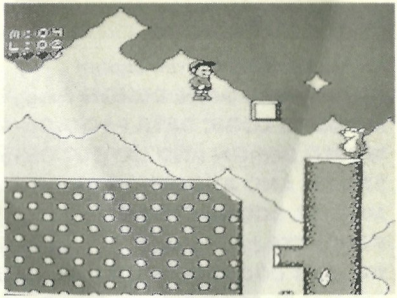


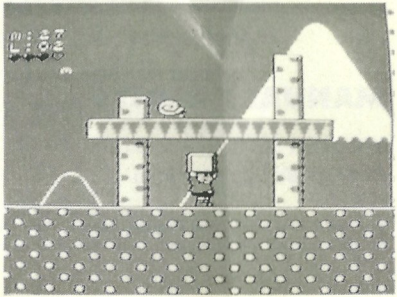
TIPS EN HINTS

Om langs een gemene plek te komen moet je een blok bij je dragen.Terwijl je omhoog springt druk dan tegelijk op knop B en naar beneden; Op deze manier kom je er langs zonder hartjes te verliezen;

Als je een blok omhoog gooit terwijl je in beweging bent kun je de vijandige figuren onschadelijk maken voordat ze een bedreiging vormen!

SUCCES ! !





CREDITS

GAME DESIGN Darren Bartlett
ADDITIONAL GAME DESIGN Gregg Iz-Tavares
MONSTER LOGIC DATA PACKAGING Dan Chang
WORLD DESIGN AND LAYOUT Darren Bartlett
SPRITES AND ANIMATION René Boutin, Stan Gorman
MUSIC & SOUND Charles Deenen
PRODUCER Justin Heber
PROJECT COORDINATION Seth Mendelsohn
SPECIAL THANKS David Bishop, Ron Miller, (our families-n-friends), Izzy-n-Lizzy
MANUAL ILLUSTRATIONS René Boutin

MANUAL CREDITS

WRITTEN BY Cathie A. Bartz
EDITED BY Lisa Marcinko

Special Thanks to Gregg Tavares, the M.C. Kids Development Team, Lisa Marcinko, Lyle J. Hall II, Tom Tallarico, Mike Gater, Jeff Wagoner, Judy Leon, the other numerous testers and the fine employees at Virgin Games, Inc!

WAARSCHUWING

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

21022

OCEAN EUROPE LTD.

DISTRIBUE PAR : ECUDIS S.A.

47, Chemin des Bruyères - BP 262

69152 DECINES-CHARPIEU Cedex

Tél. (33) 72.02.59.00 - Fax (33) 78.49.47.48 - Telex : 301 176 F

PRINTED IN JAPAN

IMPRIME AU JAPON

The following are trademarks of McDonald's Corporation: M.C. Kids, Ronald, Ronald McDonald, Golden Arches, Mick, Mack, Hamburglar, Birdie the Early Bird, Grimace, Fry Kids, CosMc, The Professor and McDonaldland.

© 1991 Virgin Games, Inc. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.